

**ABSTRAK**

**DESAIN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI DAN PARTISIPASI  
BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN  
AKUNTANSI MATERI AKTIVA TETAP**

Leonardo Risandika .C.G  
Universitas Sanata Dharma  
2015

Tugas akhir ini bertujuan untuk memaparkan desain media pembelajaran dengan metode permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan partisipasi belajar siswa pada pelajaran aktiva tetap bagi kelas XI Akuntansi di SMK Sanjaya Pakem.

Dalam menyusun desain media ular tangga yang akan diterapkan pada proses pembelajaran siswa, terdiri dari 3 tahap. Tahap pertama adalah tahap pra produksi, berisi tentang prosedur yang harus dilakukan sebelum membuat media ular tangga. Tahap kedua adalah tahap produksi, berisi tentang cara membuat media ular tangga untuk pembelajaran. Tahap ketiga adalah tahap pasca produksi, berisi tentang prosedur evaluasi kelayakan media dan variabel.

ABSTRACT

**SNAKES AND LADDERS MEDIA DESIGN TO IMPROVE THE STUDENT'S  
LEARNING MOTIVATION AND PARTICIPATION  
IN LEARNING FIXED ASSETS MATERIAL OF ACCOUNTING**

Leonardo Risandika .C.G  
Sanata Dharma University  
2015

The goal of this study is to explain learning media design with snakes and ladders game method to improve the student's learning motivation and participation in the fixed assets material for eleventh grade students of Accounting in SMK Sanjaya Pakem.

The arrangement of the snakes and ladders media design that will be applied in the learning process consists of three phases. The first phase is pre-production phase, which explains about the procedure that has to be carried out before making the media. The second phase is the production phase, which explains about the process of making the snakes and ladders media. The third phase is post production phase, which explains about the evaluation procedure of media fairness and its variable.